KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillahi Rabbil alamiin, puji syukur kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat melakukan dan menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam penulis panjatkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW.

Laporan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang strata satu (S1) sarjana di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung dengan judul **"PEMBANGUNAN GAME EDUKASI PETUALANGAN KOLEV SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID (Studi Kasus SMP Negeri 1 Tanjungsari)"**.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Tiada lain karena keterbatasan pengetahuan penulis dan banyaknya kesulitan serta hambatan yang dihadapi, namun berkat usaha dan bantuan dari berbagai pihak, penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada :

1. Kedua orang tua yang telah banyak mendukung, mendoakan dan memberikan semangat kepada penulis.
2. Bapak Dr. Eddy Suryanto Soegoto, M.Sc, selaku Rektor Universitas Komputer Indonesia.
3. Prof. Dr. Ir Denny Kurniadie, M.Sc, selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia.
4. Bapak Richi Dwi Agustia, S.Kom., M.Kom. selaku dosen penguji 1, terima kasih banyak atas bimbingan dan arahannya dalam penyusunan skripsi ini.

5. Bapak Hanhan Maulana, S.Kom., M.Kom. selaku ketua penguji dan Ednawati Rainarli, S.Si., M.Si. selaku penguji 2 yang juga ikut membimbing saya, terima kasih atas arahan dan masukannya.
6. Bapak Irawan Afrianto, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Indonesia
7. Seluruh dosen dan staf Program Studi Teknik Informatika Universitas Indonesia, terima kasih atas semua ilmu yang telah diberikan.
8. Bapak Gunawan, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Tanjungsari Sumedang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian disana.
9. Bapak Warsa, S.Pd, Ibu Ai Hatipah, S.Pd, dan Ibu Enok Kurniasih, S.Pd selaku guru matematika yang telah memberikan waktunya untuk membantu memenuhi kebutuhan data-data penelitian.
10. Muhammad Tabah PK yang selalu membantu memberikan inspirasi dan motivasi.
11. Defy Ma yang selalu memberikan motivasi, inspirasi serta membagikan pengetahuannya.
12. Aditya Muhammad Hafidz yang selalu memberikan tempat untuk berdiskusi terkait skripsi.
13. Agung Lucky Wijaya, Sopian Anriansyah, Rahmat Vidar Putra, Asep Romdon Mubarok, Prafangasta Geo Astri Nurbayani, Melati Anggun Pratiwi, dan Puji Sulastri yang telah memberikan motivasi serta pengalaman yang tak tenilai.
14. Rekan-rekan IF-9 angkatan 2013 yang telah memberikan motivasi, serta pengalaman yang tak bisa dilupakan.
15. Alifah Retno Wulandari yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi kepada penulis.
16. Angga Pratama, Reza Fadhillah, Gustaf Dian, Mauji Daulana, dan Irvan Nur Firdaus yang sama-sama mengambil tema *game* yang telah memberikan inspirasi serta kebersamaan yang tak ternilai.
17. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas semua bantuan serta dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan semua pembacanya. Semoga amal baik dari semua pihak kepada penulis dapat dibalas dengan kebaikan oleh Allah SWT, serta semoga Allah SWT selalu memberikan rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada kita semua. Amiin.

Wassalamu`alaikum Wr.Wb

Bandung, 23 Agustus 2017

Penulis